

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-6675

(P2003-6675A)

(43) 公開日 平成15年1月10日 (2003.1.10)

(51) Int.Cl.
G 06 T 17/40
A 63 F 13/00

識別記号

F I
G 06 T 17/40
A 63 F 13/00
G 06 T 15/00

テマコード (参考)
A 2 C 0 0 1
B 5 B 0 5 0
Q 5 B 0 8 0

G 06 T 15/00

1 0 0

1 0 0 A

審査請求 未請求 請求項の数41 OL (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2002-43942(P2002-43942)

(22) 出願日 平成14年2月20日 (2002.2.20)

(31) 優先権主張番号 特願2001-47434(P2001-47434)

(32) 優先日 平成13年2月22日 (2001.2.22)

(33) 優先権主張国 日本 (JP)

(31) 優先権主張番号 特願2001-117363(P2001-117363)

(32) 優先日 平成13年4月16日 (2001.4.16)

(33) 優先権主張国 日本 (JP)

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

三井田 俊明 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会

社セガ内

(72) 発明者 安藤 勝康

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会

社セガ内

(72) 発明者 100079108

弁理士 稲葉 良幸 (外2名)

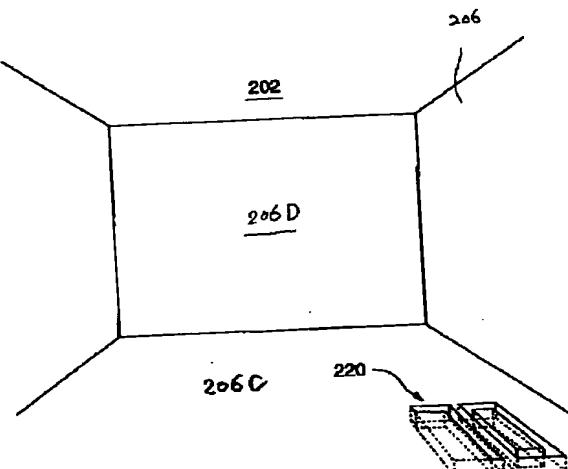
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 画像表示制御方法及びその装置、並びに画像表示制御方法が記録された記録媒体及びゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 画面に文字等の表示をテロップの如く表示することで、画像としてのバランスも崩すことなく、遊技者がゲームを行うときのバー・チャル感覚等を維持する。

【解決手段】 背景画像202における床壁206Cには、常時表示が必要な文字220が表示されている。これは、常時表示が必要な文字220は、複数の板ポリゴン222の集合体で構成されている。それぞれの板ポリゴン222には、カメラ視点に応じてグラデーションがかけられるよう、この結果、床壁206Cに対して凹凸になっており、この状態で表示される。なお、この板ポリゴン222は、ボール212のうち返し面にはなり得ず、床壁206Cは平面として判断される。



PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number : 2003-006675
 (43) Date of publication of application : 10.01.2003

(51) Int.CI.

G06T 17/40
 A63F 13/00
 G06T 15/00

(21) Application number : 2002-043942
 (22) Date of filing : 20.02.2002

(71) Applicant : SEGA CORP
 (72) Inventor : MITSUIDA TOSHIAKI
 ANDO KATSUYASU
 SUGIHARA MAMORU
 NAGOSHI TOSHIHIRO
 YAMADA JUNICHI
 ENDO HISASHI

(30) Priority

Priority number : 2001047434 Priority date : 22.02.2001 Priority country : JP
 2001117363 16.04.2001

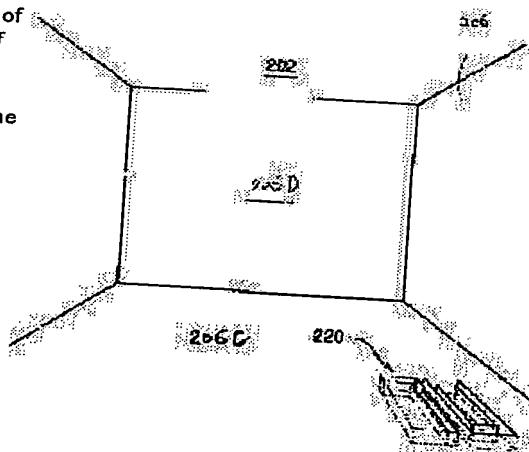
JP

(54) METHOD AND DEVICE FOR CONTROLLING IMAGE DISPLAY, RECORDING MEDIUM RECORDING THE SAME METHOD AND GAME MACHINE

(57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To maintain virtual feelings or the like when a player plays a game without disordering the balance as an image by displaying characters or the like on a screen just like a telop.

SOLUTION: On a floor wall 206C in a background image 202, characters 220 required to be displayed are displayed at all the time. Such a character (numeral) 220 is composed of the aggregate of a plurality of leaf polygons 222. The gradation is applied to each of leaf polygons 222 corresponding to a camera viewpoint and as a result, the character is displayed on the floor wall 206C in the state of three-dimensional feelings with ruggedness. In such a case, each of leaf polygons 222 can not become the hit-back plane of a ball 212 and the floor wall 206C is judged as a plane.



LEGAL STATUS

- [Date of request for examination] 21.02.2005
- [Date of sending the examiner's decision of rejection]
- [Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]
- [Date of final disposal for application]
- [Patent number]
- [Date of registration]
- [Number of appeal against examiner's decision of rejection]
- [Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]
- [Date of extinction of right]